







Nom	Initiative	Dommages	Solidité	Compétences	Note(s)	Coût
Bouclier	-10	D	50	PR+20%	Pr	20
Cestus	-	E	10	PR+5%	As	15
Cimeterre	+2	F	15	-	-	20
Coup de boule	+4	B	0	AB+5%	As, Am	-
Coup de pied	-	C	0	-	As, Am	-
Coup de poing	+2	B	0	-	As, Am	-
Dague	+3	D	5	AR+10%	Pf	20
Doloire*	-5	H	20	-	-	10
Epée bâtarde	-2	H	30	AN+5%	-	15
Epée courte	+2	F	15	AR+5%	-	20
Epée longue	-	G	20	AN+10%	-	20
Epieu	+2	F	10	-	Cg	20
Espadon*	-5	I	40	AB+10%	-	15
Filet plombé	-10	A	5	AR+5%	Ct, Pr, Cg	-
Fleuret	+5	E	10	AR+10%	Pf	25
Francisque	-	F	10	AB+5%	-	15
Glaive	-	F	20	-	-	10
Fléau	-5	G	30	AB+5%	-	15
Hache à deux mains*	-5	I	25	AB+15%	-	20
Hache de combat*	-2	G	15	AB+10%	-	15
Hallebarde*	-5	I	35	-	Cg	15
Lance*	-	F	25	-	Cg	15
Maillet	-5	E	25	AB+5%	As	10
Main gauche	-	D	15	PR+15%	Pr	25
Marteau de guerre	-	F	30	AB+5%	-	15
Masse d'arme	-2	F	25	AB+5%	-	10
Massue	-2	E	20	AN+5%	As	10
Morningstar	-5	G	30	AB+10%	-	15
Pavois	-15	E	70	PR+30%	Pr	20
Pioche	-2	F	30	AB+5%	-	10
Poignard	+2	D	10	AR+5%	-	20
Rapière	+2	F	15	AR+5%	Pf	25
Sabre	-2	G	20	-	-	10
Targe	-5	D	30	PR+10%	Pr	15

Nom	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Arbalète	0.3/t	0-10	11-30	31-60	61-300	H
Arc	1/t	0-8	9-25	26-50	51-250	F
Arc court	1/t	0-5	6-15	16-30	31-150	F
Arc long	1/t	0-10	11-30	31-60	61-300	G
Epieu	1/t	0-1	2	3-5	6-25	E
Francisque	1/t	0-1	2	3-4	5-20	E
Fronde	1/t	0-5	6-25	26-50	51-100	E
Javelot	1/t	0-2	3-5	6-10	11-50	D
Poignard	1/t	0-1	2	3-4	5-20	C

Nom	Protection
Casque	+2**
Cotte de maille	8
Cuir	3
Cuir clouté	5
Demi-plaques	12*(10)
Fourrures	2
Heaume	+3**
Mailles + plaques	10*(8)
Plaque complète	15*(10)

Expérience	-3	-2	-1	+0	+1	+2	+3
Prestige	-	-	x0	x1	x2	x2	-
Richesse	-	x0	x0	x0.5	x1	x2	-
Sexe	x0	x0	x0	x0.5	x1	x2	-
Violence	-	-	x0	x0.5	x1	x2	-
Réputation	-	-	-	x1	x2	x2	x2

Epice	Prix
Fragment de Muffin	50
Débris de Sarkan	100
Copeau de Charko	100
Morsure de Cooce	150
Brisure de lune	200

Epice	Prix
Poussière d'Orlog	200
Cendre d'Œphis	500
Poussière de Nænerg	500
Brouet de Kalkist	1000
Baiser d'Œphis	1000

Armure	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Bouclier	25	20	25	30
Casque	25	20	25	25
Cotte de mailles	2000	1500	2500	2000
Cuir	100	100	100	100
Cuir clouté	200	120	150	120
Demi-plaques	4000	3000	5000	4000
Fourrures	300	150	80	150
Heaume	50	30	35	35
Mailles + plaques	8000	4500	10000	6000
Pavois	50	40	50	60
Plaque complète	12000	6000	15000	12000
Targe	20	20	20	20

Arme	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Cestus	30	25	35	20
Cimeterre	20	60	100	40
Dague	5	5	5	5
Doloire	150	100	80	150
Epée bâtarde	280	250	300	280
Epée courte	150	120	160	150
Epée longue	200	170	220	200
Epieu	30	20	10	30
Espadon	300	270	320	300
Filet plombé	50	100	100	50
Fleuret	500	450	550	350
Francisque	40	35	20	40
Fléau	180	100	160	120
Glaive	100	80	120	80
Hache à deux mains	300	250	150	250
Hache de combat	250	200	100	200
Hallebarde	190	110	170	130
Lance	200	180	200	170
Maillet	80	60	60	70
Main gauche	20	15	20	15
Marteau de guerre	90	70	70	80
Masse d'arme	100	80	80	90
Massue	20	20	10	20
Morningstar	110	90	90	100
Pioche	50	50	50	50
Poignard	10	10	10	10
Rapière	450	400	500	300
Sabre	110	90	130	90

Arme à distance	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Arbalète	1500	1000	2000	1200
Arc	600	600	900	750
Arc court	500	500	550	500
Arc long	1000	500	1500	700
Epieu	30	20	10	30
Francisque	40	35	20	40
Fronde	20	10	10	10
Javelot	10	10	20	10
Poignard	10	10	10	10

Services	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Boisson	0.1	0.1	0.1	0.1
Boisson alcoolisée	0.2	0.3	0.2	0.2
Boisson de luxe	2	3	4	2
Salle commune	1	1	2	2
Chambre	2	2	4	4
Chambre de luxe	20	20	40	80
Repas (copieux)	2	1	3	2
Repas (normal)	0.5	0.5	0.5	0.5
Repas (royal)	20	10	30	50

Animaux	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Chagar	30000	30000	15000	30000
Cheval	5000	8000	10000	10000
Chien de guerre	500	500	100	250
Cochon	50	5	25	25
Mouton	12	2	25	12
Polac	3	1	5	2
Poney	2000	5000	1000	5000

Loisirs	Batranobans	Vorozions	Piorads	Derigions
Esclave (gladiateur)	2000	2500	1000	5000
Esclave (plaisir)	3000	6000	5000	8000
Esclave (travail)	500	1000	250	2000
Prostituée (la passe)	2	1	3	2
Vêtements (femme)	10	30	15	60
Idem de luxe	1000	3000	1500	6000
Vêtements (homme)	3	10	5	20
Idem de luxe	300	1000	500	2000

Résultat des unités	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
2	1	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	1	1	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21
4	1	1	2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
5	1	1	2	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35
6	1	2	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42
7	1	2	3	4	7	11	14	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49
8	1	2	3	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56
9	1	2	3	5	9	14	18	23	27	32	36	41	45	50	54	59	63
10	1	2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70

Modificateurs :

Attaque brutale	1 colonne vers la droite
Attaque brutale critique	2 colonnes vers la droite
Attaque normale critique	1 colonne vers la droite
Attaque rapide (sans critique)	1 colonne vers la gauche
Parade critique	1 colonne vers la droite
Feinte critique	1 colonne vers la droite
Force du personnage : 7 ou moins	1 colonne vers la gauche
Force du personnage : 15 à 20	1 colonne vers la droite
Force du personnage : 21 et plus	2 colonnes vers la droite
Arme à distance (portée : -25%)	1 colonne vers la gauche
Arme à distance (portée : -50%)	2 colonnes vers la gauche

Variable	Modificateur
De nuit	-10%*
Noir total	-50%
Personnage plus haut que son adversaire	+20%
Personnage plus bas que son adversaire	-20%
Personnage à cheval	+10%
Adversaire à cheval	-10%
Cible : Cheval	+10%
Tir : Cible mobile	-10%
Tir : Tireur mobile	-10%
Tir : Portée courte	+25%
Tir : Portée longue	-25%
Tir : Portée maximale	-50%

d%	Localisation
01-15	Jambe droite
16-30	Jambe gauche
31-45	Abdomen
46-60	Torse
61-75	Bras droit
76-90	Bras gauche
91-00	Tête

	Option du défenseur					
Option de l'attaquant	Attaque brutale	Attaque normale	Attaque rapide	Feinte	Parade	Esquive
Attaque brutale	-	+10%	-	+10%	+20%	-10%
Attaque normale	+10%	-	-	-	+10%	-10%
Attaque rapide	+10%	+10%	-	-	-	-
Feinte	+20%	+10%	-	-20%	+10%	-
Parade	+20%	+10%	-10%	-10%	-	-
Esquive	+10%	-	-10%	-10%	-	-

Rapidité	Distances	Rapidité	Distances
1-2	1/1	13-14	7/3
3-4	2/1	15-16	8/4
5-6	3/1	17-18	9/4
7-8	4/2	19-20	10/5
9-10	5/2	21-22	11/5
11-12	6/3	+2	+1/+0.5

N°	Type d'attaque	Réussite	Echec	Réussite critique	Echec critique
1	Attaque brutale	Dommages +1	-	Dommages +2	Esquive -20% au tour suivant
2	Attaque normale	-	-	Dommages +1	Esquive au tour suivant
3	Attaque rapide	Dommages -1 Localisation +/- 20%	- -	Armure divisée par 2 Localisation au choix	Perte de l'arme (AGx5%)
4	Feinte	Défense annulée	-	Dommages +1	Feinte au tour suivant
5	Parade	Attaque annulée Dommages à l'arme*	-	Dommages +1* Feinte annulée	Perte de l'arme (AGx5%)
6	Esquive	+10% au tour suivant* Rompre le combat*	-	+20% au tour suivant* Feinte annulée	Chute

* : Uniquement si le jet d'attaque est raté.

Modificateur	Initiative
Selon le personnage	Rapidité
Selon l'arme	Variable
Pouvoir offensif	+Volonté
Attaque rapide	+5
Attaque brutale	-5
Feinte	-10

Difficulté	Modificateur
Très facile	+50%
Facile	+25%
Moyen	-
Difficile	-25%
Très difficile	-50%

Echec critique : Jet raté se terminant par 1.

Réussite critique : Jet réussit se terminant par 0.

Compétences

Expérience	Combat	Secondaire
5-20%	1	1
25-50%	2	1
55-75%	5	2
80 et +	5	5

Caractéristiques

Valeur de la caractéristique.

Tête	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	10%	10 minutes
4-6	Large balafre	10%	25%	1 journée
7-10	Plaie profonde	20%	75%	1 semaine
11-14	Blessure grave	50%	90%	1 mois
15-20	Arme plantée dans la tête	75%	100%	2 mois
21 et +	Tête tranchée	100%	?	?

Bras	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	0%	2 minutes
4-6	Large balafre	0%	5%	6 heures
7-10	Plaie profonde	5%	10%	2 jours
11-14	Blessure grave	10%	25%	4 jours
15-20	Arme plantée dans le bras	15%	50%	1 semaine
21 et +	Bras coupé	25%	?	2 semaines

Jambe	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	0%	2 minutes
4-6	Large balafre	0%	5%	6 heures
7-10	Plaie profonde	5%	10%	2 jours
11-14	Blessure grave	10%	25%	4 jours
15-20	Arme plantée dans la jambe	15%	50%	1 semaine
21 et +	Jambe coupée	25%	?	2 semaines

Torse	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	5%	5 minutes
4-6	Large balafre	0%	10%	12 heures
7-10	Plaie profonde	10%	25%	1 semaine
11-14	Blessure grave	25%	50%	2 semaines
15-20	Arme plantée dans le torse	50%	75%	1 mois
21 et +	Torse transpercé	90%	100%	3 mois

Abdomen	Effet	Mort	Séquelles	Temps
1-3	Légère estafilade	0%	5%	5 minutes
4-6	Large balafre	0%	10%	8 heures
7-10	Plaie profonde	5%	20%	5 jours
11-14	Blessure grave	15%	40%	1 semaine
15-20	Arme plantée dans le corps	30%	60%	3 semaines
21 et +	Abdomen transpercé	75%	80%	1 mois

Tête	Résultat
01-25	Perception -1
26-50	Rapidité -1
51-00	Volonté -1

Bras	Résultat
01-25	Agilité -1
26-00	Rapidité -1

Jambe	Résultat
01-75	Agilité -1
76-00	Rapidité -1

Torse	Résultat
01-25	Agilité -1
26-50	Endurance -1
51-75	Force -1
76-00	Rapidité -1

Abdomen	Résultat
01-25	Agilité -1
26-50	Endurance -1
51-75	Force -1
76-00	Rapidité -1

Endurance	Points récupérés (par jour)
5 ou moins	1d6-1
6-8	1d6
9-12	1d6+1
13-15	1d10
16-18	1d10+2
19-20	2d10
21 et +	3d10
Jet de médecine	1d6+3
Réussite critique	10
Echec critique	-1d6

Chagar

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	18	12	10	12	12

Attaque brutale	**55%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	15%
Course	40%
Discrétion	5%
Nage	20%
Repérage	15%
Points de vie	36
Dommages	H
Initiative	12
Armure	2

Cheval

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	16	14	10	10	8

Attaque brutale	35%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Acrobatie	30%
Course	**55%**
Discrétion	15%
Nage	15%
Repérage	15%
Points de vie	32
Dommages	F
Initiative	8
Armure	-

Poney

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	12	16	14	10	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	30%
Acrobatie	40%
Course	**55%**
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	25%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	14
Armure	-

Chien de guerre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	10	10	12	10

Attaque brutale	30%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Acrobatie	10%
Course	15%
Discrétion	15%
Nage	15%
Repérage	20%
Points de vie	28
Dommages	F
Initiative	10
Armure	1

Mois	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Taamish	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
Nænerg	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-
Œphis	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Type	A	B	A	B	A	D	C	D	C	D	E	F	E	F	E	H	G	H	G	H

Alweg

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	12	13	13	13	14
AG	12	13	14	15	16
RA	10	10	10	10	10
PE	10	10	10	10	10
VO	10	10	10	10	10
Att. brutale	10%	10%	10%	10%	10%
Att. normale	10%	25%	35%	**50%**	**60%**
Att. rapide	10%	10%	10%	10%	10%
Esquive	20%	20%	20%	20%	20%
Feinte	10%	10%	10%	10%	10%
Parade	10%	10%	10%	10%	10%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	10%	15%	15%	20%	25%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Course	15%	20%	25%	25%	30%
Discrétion	30%	45%	**50%**	**65%**	**75%**
Equitation	5%	10%	10%	15%	15%
Marchandage	10%	10%	10%	10%	10%
Médecine	5%	5%	5%	5%	5%
Nage	10%	15%	15%	15%	15%
Repérage	30%	40%	**50%**	**60%**	**60%**
Séduction	10%	10%	10%	30%	30%
Stratégie	10%	10%	10%	30%	30%
Tactique	5%	5%	5%	5%	5%
Prestige	0	0	5	12	8
Protection	3	3	3	3	8
Points de vie	24	26	26	26	28
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	10	10	10	10	10

Gadhar

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	10	10	10	10	10
AG	12	13	13	13	13
RA	12	13	13	13	15
PE	12	12	13	13	13
VO	8	8	8	9	9
Att. brutale	20%	20%	25%	30%	30%
Att. normale	5%	10%	10%	10%	10%
Att. rapide	20%	35%	40%	45%	**60%**
Esquive	20%	25%	25%	25%	25%
Feinte	5%	5%	10%	10%	10%
Parade	5%	10%	10%	10%	10%
Tir	5%	5%	10%	10%	10%
Acrobatie	20%	35%	45%	45%	45%
Artisanat	10%	10%	15%	15%	15%
Astronomie	5%	5%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Connaissance	5%	5%	5%	10%	10%
Course	15%	15%	15%	15%	15%
Discrétion	20%	35%	35%	45%	**55%**
Marchandage	5%	5%	10%	10%	10%
Médecine	5%	5%	5%	10%	10%
Repérage	20%	20%	30%	40%	**50%**
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%
Stratégie	5%	5%	5%	10%	10%
Tactique	15%	15%	15%	20%	20%
Prestige	0	0	5	10	7
Protection	0	0	0	0	5
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	13	13	13	15

Sekeker

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	8	9	9	9	9
AG	14	15	15	16	18
RA	12	12	13	13	13
PE	10	10	10	10	10
VO	10	10	10	10	10
Att. brutale	5%	5%	5%	5%	5%
Att. normale	20%	35%	45%	**50%**	**60%**
Att. rapide	15%	15%	20%	25%	30%
Esquive	15%	15%	20%	20%	20%
Feinte	10%	10%	10%	10%	10%
Parade	10%	10%	15%	15%	15%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	20%	35%	45%	**55%**	**70%**
Artisanat	5%	5%	5%	5%	5%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Connaissance	10%	10%	10%	10%	10%
Course	10%	15%	15%	15%	15%
Discrétion	20%	35%	45%	**55%**	**70%**
Equitation	15%	15%	15%	15%	15%
Marchandage	5%	5%	5%	5%	5%
Médecine	15%	15%	15%	15%	15%
Nage	5%	10%	10%	10%	10%
Repérage	10%	10%	10%	10%	10%
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%
Stratégie	10%	10%	10%	10%	10%
Tactique	15%	15%	15%	15%	15%
Prestige	1	1	6	13	8
Protection	3	3	3	3	8
Points de vie	16	18	18	18	18
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	12	13	13	13

Batranoban

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	10	10	10	10	10
EN	10	10	10	10	10
AG	12	13	13	13	13
RA	12	13	14	15	17
PE	10	10	10	10	10
VO	10	10	10	10	10
Att. brutale	5%	5%	5%	5%	5%
Att. normale	10%	15%	15%	15%	15%
Att. rapide	15%	30%	40%	**55%**	**70%**
Esquive	15%	20%	20%	25%	30%
Feinte	15%	15%	15%	15%	15%
Parade	10%	15%	15%	20%	25%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	5%	10%	10%	10%	10%
Artisanat	10%	10%	10%	10%	10%
Astronomie	20%	20%	30%	30%	30%
Commandement	10%	10%	10%	10%	10%
Connaissance	10%	10%	10%	10%	10%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	10%	30%	40%	40%	**50%**
Equitation	10%	15%	15%	15%	15%
Lire et écrire	5%	5%	5%	5%	5%
Marchandage	20%	25%	25%	35%	35%
Médecine	15%	15%	15%	15%	15%
Repérage	10%	10%	10%	20%	30%
Séduction	10%	10%	10%	10%	10%
Stratégie	10%	10%	10%	10%	10%
Tactique	10%	10%	10%	10%	10%
Prestige	0	0	5	12	7
Protection	8	8	8	8	13
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	13	14	15	17

Hysnaton

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	12	13	13	14	15
EN	12	13	13	13	13
AG	10	10	10	10	10
RA	10	10	10	10	10
PE	12	12	13	13	13
VO	8	8	8	8	9
Att. brutale	10%	20%	25%	30%	40%
Att. normale	15%	20%	25%	30%	35%
Att. rapide	10%	10%	10%	10%	10%
Esquive	10%	10%	10%	10%	10%
Feinte	10%	10%	15%	15%	15%
Parade	15%	15%	15%	15%	15%
Tir	10%	10%	15%	15%	15%
Acrobatie	20%	20%	20%	20%	20%
Astronomie	10%	10%	15%	15%	15%
Commandement	10%	35%	45%	45%	**50%**
Course	10%	15%	15%	15%	15%
Discrétion	20%	20%	20%	20%	20%
Equitation	10%	10%	10%	10%	10%
Marchandage	10%	10%	25%	35%	45%
Médecine	5%	5%	5%	5%	10%
Nage	10%	15%	15%	15%	15%
Repérage	20%	20%	25%	35%	45%
Séduction	10%	15%	15%	15%	20%
Stratégie	5%	5%	5%	5%	10%
Tactique	5%	5%	5%	5%	10%
Prestige	0	0	5	10	5
Protection	5	5	5	5	10
Points de vie	24	26	26	26	26
Dommages	-	-	-	-	+1
Initiative	10	10	10	10	10

Thunk

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	8	8	8	8	8
EN	10	10	10	10	10
AG	12	12	12	12	12
RA	12	13	13	13	13
PE	12	13	14	15	17
VO	10	10	10	10	10
Att. brutale	5%	5%	5%	5%	5%
Att. normale	10%	10%	10%	10%	10%
Att. rapide	10%	15%	15%	15%	15%
Esquive	20%	25%	25%	25%	25%
Feinte	10%	20%	25%	35%	45%
Parade	10%	15%	15%	15%	15%
Tir	20%	30%	35%	45%	**55%**
Acrobatie	10%	10%	10%	10%	10%
Artisanat	10%	15%	15%	20%	25%
Astronomie	10%	15%	15%	20%	25%
Commandement	5%	5%	5%	5%	5%
Connaissance	10%	10%	10%	10%	10%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	15%	15%	15%	15%	15%
Equitation	25%	35%	45%	**55%**	**65%**
Marchandage	10%	15%	15%	20%	25%
Médecine	10%	10%	10%	10%	10%
Repérage	15%	30%	40%	**55%**	**70%**
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%
Stratégie	10%	10%	10%	10%	10%
Tactique	10%	10%	10%	10%	10%
Prestige	1	1	6	11	8
Protection	2	2	2	2	7
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	-
Initiative	12	13	13	13	13

Derigion

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	12	13	13	13	15
EN	12	12	12	13	13
AG	10	10	10	10	10
RA	10	10	10	10	10
PE	8	9	9	9	9
VO	12	12	13	13	13
Att. brutale	5%	10%	15%	20%	30%
Att. normale	20%	30%	35%	40%	45%
Att. rapide	5%	5%	5%	5%	5%
Esquive	5%	5%	5%	5%	5%
Feinte	5%	5%	5%	5%	5%
Parade	20%	20%	20%	20%	20%
Tir	15%	20%	20%	20%	20%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%	5%
Artisanat	5%	10%	10%	10%	10%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	15%	30%	35%	45%	**55%**
Connaissance	20%	20%	35%	35%	45%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	5%	5%	5%	5%	5%
Equitation	15%	15%	15%	15%	15%
Lire et écrire	20%	20%	25%	25%	25%
Marchandage	5%	10%	10%	10%	10%
Médecine	10%	10%	15%	15%	15%
Repérage	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	20%	35%	40%	**50%**	**60%**
Stratégie	5%	5%	10%	10%	10%
Tactique	5%	5%	10%	10%	10%
Prestige	2	2	7	12	7
Protection	10	10	10	10	15
Points de vie	24	24	24	26	26
Dommages	-	-	-	-	+1
Initiative	10	10	10	10	10

Piorad

	Normal	Vétéran	Elite	Chef	Porteur
FO	14	15	15	15	17
EN	12	13	13	14	14
AG	8	8	8	8	8
RA	8	8	8	8	8
PE	10	10	10	10	10
VO	12	12	13	13	13
Att. brutale	25%	40%	**50%**	**60%**	**75%**
Att. normale	10%	10%	10%	10%	10%
Att. rapide	5%	5%	5%	5%	5%
Esquive	10%	10%	10%	10%	10%
Feinte	5%	5%	5%	5%	5%
Parade	15%	15%	15%	15%	15%
Tir	5%	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%	5%
Artisanat	5%	5%	5%	5%	5%
Astronomie	5%	5%	5%	5%	5%
Commandement	30%	35%	45%	45%	**50%**
Connaissance	5%	5%	10%	10%	10%
Course	5%	10%	10%	10%	10%
Discrétion	5%	5%	5%	5%	5%
Equitation	20%	40%	**50%**	**60%**	**80%**
Lire et écrire	10%	10%	15%	15%	15%
Marchandage	5%	5%	5%	5%	5%
Médecine	5%	5%	10%	10%	10%
Repérage	15%	15%	15%	15%	15%
Séduction	15%	20%	20%	20%	25%
Stratégie	15%	15%	20%	25%	25%
Tactique	20%	20%	25%	30%	30%
Prestige	0	0	7	12	11
Protection	5	5	5	5	10
Points de vie	24	26	26	28	28
Dommages	-	+1	+1	+1	+1
Initiative	8	8	8	8	8

Vorozion

	Normal	Vétéran	Elite	Leader	Porteur
FO	12	13	14	14	15
EN	10	10	10	10	10
AG	10	10	10	10	10
RA	10	10	10	10	10
PE	10	10	10	10	10
VO	12	13	13	14	15
Att. brutale	5%	20%	30%	40%	**55%**
Att. normale	15%	15%	15%	15%	15%
Att. rapide	10%	10%	10%	10%	10%
Esquive	10%	10%	10%	10%	10%
Feinte	15%	15%	15%	15%	15%
Parade	15%	15%	15%	15%	15%
Tir	10%	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%	5%
Artisanat	10%	10%	10%	10%	10%
Astronomie	10%	10%	10%	10%	10%
Commandement	10%	25%	35%	45%	**60%**
Connaissance	15%	15%	15%	15%	15%
Course	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	5%	5%	5%	5%	5%
Equitation	10%	10%	10%	10%	10%
Lire et écrire	20%	25%	25%	25%	30%
Marchandage	15%	15%	15%	15%	15%
Médecine	15%	20%	20%	20%	25%
Repérage	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	15%	20%	20%	20%	25%
Stratégie	10%	20%	25%	30%	40%
Tactique	10%	20%	25%	30%	40%
Prestige	0	0	5	10	7
Protection	15	15	15	15	20
Points de vie	20	20	20	20	20
Dommages	-	-	-	-	+1
Initiative	10	10	10	10	10

Le spectacle continue !

Scénario pour Bloodlust

Ce scénario est prévu pour faire suite à celui contenu dans les règles de base de BLOODLUST (Et s'il n'en reste qu'une...). Il peut aussi, bien sûr, être joué séparément. Vous trouverez d'ailleurs en annexes tous les renseignements nécessaires à la bonne interaction entre les PNJs de ce scénario avec ceux du précédent. L'action se déroule presque entièrement dans la bonne ville d'Inaccessability que les joueurs doivent désormais bien connaître.

Introduction

(pour les nouveaux joueurs)

Le travail ne court pas les rues et surtout pas celles d'Inaccessability. La campagne de Merunes étant terminée, vous vous retrouvez sans le sou dans une bonne vieille taverne d'un des quartiers chauds de la ville (loin du quartier bourgeois anciennement Derigion). Là, après avoir dépensé les quelques Rams de votre paye, vous tombez nez à nez ou plutôt chope à chope avec un Ænestor recruteur au bagout impressionnant. Il vous compte avec moults descriptions les joies d'appartenir à un corps d'élite, celles de toucher une paye régulière à la fin de chaque semaine et surtout, surtout, de rendre service aux citoyens de la ville.

Il semble évident qu'il a flairé une bonne prise en la personne des joueurs et est prêt à tout pour les faire s'engager. Il leur paie à boire, leur promet des primes de risque et leur signale finalement que le contrat qui les lierait à la ville est dénonçable à tout moment. Ce point précis est malgré tout le plus important. Ce travail n'enchante guère les joueurs ni leurs armes mais, tant qu'à faire, au lieu de se saouler dans une taverne, autant s'amuser un peu. Dès qu'une aventure plus palpitante s'offrira à eux, ils n'auront qu'à démissionner et partir où le mystère et la liberté les appeleront. Le lendemain matin (pas avant onze heures), la bouche pâteuse et les yeux lourds de fatigue, les joueurs se dirigent vers la caserne qui jouxte le palais du membre du conseil des Vorhs qui dirige la ville.

Ils sont accueillis à bras ouverts par les militaires et recoivent leur uniforme (une superbe armure de demi-plaques, sans casque, frappée des insignes de la ville). Elle accorde une protection de 12 points. Un des joueurs sera désigné comme étant le chef de groupe (Ænestor) et, quelque soit le nombre de joueurs, un seul et unique soldat sera ajouté à leur escouade de patrouille (c'est le nom donné aux petites unités de milices qui surveillent les quartiers "à risques" de la ville).

Introduction

(pour ceux qui ont déjà joué le scénario précédent)

Le chemin parcouru par les joueurs et leurs armes pour punir Anathos a été long et ce n'est pas sans un certain soulagement qu'il reviennent finalement à leur lieu de départ: Inaccessability. Que ce soit pour retrouver Phylias ou Ahlamien (pour leur proposer leurs services ou régler des comptes avec eux), au moins un joueur sera motivé pour y revenir. La fatigue des autres fera le reste et les joueurs se retrouveront, quelques jours après avoir réglé leurs problèmes, attablés à une table d'auberge. La siffan coulera à flots et l'Ænestor recruteur sera, comme dans le chapitre précédent, là pour leur sortir son magnifique baratin.

Il semble évident que les joueurs seront rapidement intéressés par cette offre, surtout s'ils entretiennent des relations privilégiées avec Ahlamien. Dans le cas contraire, se faire engager dans les rangs de sa propre armée peut aussi être très intéressant. Dans tous les cas, ils se retrouvent le lendemain matin, habillés de pieds en cap avec la célèbre armure de demi-plaques des miliciens de la ville (qui offre toujours une protection de 12 points).

L'intrigue en résumé

Les joueurs vont être confrontés à un tueur en série qui semble agir sans aucune logique et avec une vitesse phénoménale. En vérité, les joueurs seront amenés à enquêter sur les agissements non pas d'un tueur mais d'une série de tueurs à la solde d'un monstre porteur d'arme qui se cache à quelques kilomètres de la ville. Mais reprenons l'histoire depuis le commencement. Elle débute il y a 15 ans, lorsqu'un cirque ambulant vient planter sa tente sur la place du marché de l'un des plus vieux quartier d'Inaccessability.

Le spectacle est simple, basique, mais offre un peu de bonheur à ceux qui avaient oublié jusqu'au sens du mot "rire" et ce n'est pas sans un certain pincement au coeur que les habitants du quartier voient s'en aller la caravane. Ce que (presque) personne ne sait c'est qu'un terrible drame vient de se dérouler sans que (presque) aucun n'y prête attention. Alors que les autres membres de la troupe s'offrent un peu de repos bien mérité dans les diverses auberges de la ville, le dompteur de la petite troupe, fou de rage d'avoir été trompé par sa femme, passe ses nerfs sur un de ses gloutons familiers et le roue de coups après s'être copieusement saoulé la gueule.

L'animal meurt dans d'horribles souffrances devant sa femelle qui s'apprêtait à mettre bas. Attirés par les cris de l'animal, une dizaine de personnes (sept pour être exact) pénètrent, une fois le spectacle terminé, dans la tente. Aucun ne levera le petit doigt pour aider cette créature réputée si méchante et si cruelle. Le visage de ces sept personnes restera gravé à tout jamais dans le subconscient de la femelle glouton.

Le lendemain, alors que la troupe s'est arrêtée sur les flancs d'une colline boisée, la femelle glouton donne naissance à un petit rejeton. Il est porté en triomphe par les membres du cirque qui ignorent tout de ce qui s'est passé la veille (le dompteur a dit à tout le monde que le glouton était devenu fou de rage et qu'il avait été obligé de le tuer). La colline est malheureusement baignée par une aura de magie glauque et, durant la nuit, le petit glouton découvre tout à coup de monstrueux pouvoirs qu'il s'empresse d'utiliser et avec lesquels il massacre tous les membres de la troupe sauf, ironie du sort, le dompteur qui réussit à fuir grâce au seul cheval possédé par le cirque. Le glouton restera ainsi à s'occuper de sa mère durant les douze années qui vont suivre. Petit à petit, le lieu prendra le nom de "collines sanglantes" et plus aucun être humain sain d'esprit ne voudra s'y promener. En effet, le glouton tue tous ceux qui veulent s'approcher de sa tanière et les dévorera. Jusqu'au jour où...

Le jour où un porteur d'arme solitaire et taciturne décide de faire la peau à ce monstre qui a déjà tant fait parler de lui. Il cherche la confrontation et meurt sous les coups du glouton qui l'attaque par surprise et avec une prodigieuse intelligence.

Intelligence qui permet d'ailleurs au glouton de prendre possession de l'arme. Cette arme adore les animaux et est tout à fait heureuse d'être portée par un glouton intelligent... et vengeur. Samrak (c'est son nom) attise avec insistance la haine que voue le glouton aux humains et surtout à ceux qui ont fait du mal à son père. Le jour de la mort de sa mère (il y a maintenant six mois), le glouton bascule dans la folie et (aidé par son arme) décide de se venger.

C'est le même jour qu'un groupe de mercenaires épuisés, à la solde des armées Derigions en déroute, décide de faire une pause dans ces collines où personne ne viendra les chercher. Le glouton décide de régler le sort de ces impudents qui osent venir le narguer et tue le premier alors que celui-ci venait de découvrir la tanière du monstre.

Mais rapidement calmé par cette débauche de violence, le glouton préfère se présenter à eux de façon beaucoup plus naturelle. Campé sur ses deux pattes arrières et armé de sa magnifique épée longue, le glouton leur propose un marché qu'ils auraient bien tort d'accepter.

Il leur parle en reproduisant les sons que son arme lui transmet télépathiquement (elle est très bavarde) et son intelligence fait le reste. Une fois le premier moment de surprise passé (et la mort d'un des mercenaires qui comptait fuir), il leur propose de les engager et de les couvrir d'or (il a en effet accumulé, au cours des années, une grande quantité de Rams et de pierres précieuses). L'offre est alléchante et le glouton ne semble de toute façon pas prêt à discuter longuement.

Se rangeant du coté du plus fort et du plus riche, les six mercenaires restants s'engagent corps et âmes dans son entreprise qui vise à se venger de tous les humains qui ont fait souffrir son père. C'est à dire le dompteur et les sept témoins muets. Il leur confie alors les portraits de ces huit personnes, dessins qu'il a réalisé de mémoire selon la scène que sa mère lui avait maintes fois raconté. Les mercenaires, déguisés à l'aide des costumes trouvés dans les vestiges de la caravane entrent en ville et commencent leur sale boulot!

Meurtres dans les bas quartiers

Dès que les joueurs seront à pied d'oeuvre dans la rue (comme tous bons îlotiers), ils pourront, après avoir réglé quelques problèmes de voisinages et de clients saouls lors de la fermeture des auberges, entrer par la grande porte dans l'intrigue principale du scénario.

Pour que ces événements ne soient pas trop téléphonés, je vous conseille de prendre soin de les "enrober" de faits divers et de petites enquêtes de routines que nous n'avons malheureusement pas la place de développer ici. Voici tout de même quelques idées en vrac:

- Un voleur à la tire est pris à parti par les commerçants d'une rue passante. Il sera lynché si les joueurs n'interviennent pas (et il y a de grandes chances que ce soit le cas).

- Des mercenaires Sekekers sont importunées par des miliciens machos. Les guerrières sont nombreuses (plus d'une dizaine) et l'une d'entre elles est porteuse d'arme. Le conflit semble inévitable.

- Une manifestation anti-Hysnatons regroupant une vingtaine de personnes gêne les commerçants du quartier. Un Hysnaton porteur d'arme, irrité par ce chahut, se propose de faire justice lui-même.

- Une échauffourée entre deux groupes d'Alwegs mercenaires éclate en pleine rue. Elle se transforme rapidement en bataille rangée (il y a une trentaine de mercenaires dont deux porteurs d'arme).

Au moment où le maître de jeu pensera que l'ambiance se dégrade un peu et que les joueurs (et surtout leurs armes) en ont marre de jouer les miliciens de bas-étage, ils seront confrontés au premier meurtre de celui que l'on ne va pas tarder à appeler le Clown écarlate.

Date	Nom de la victime	Métier	Age	Sexe	Lieu	Note(s)
Jour J	Marcus Larko	Fermier	51	M	Quartier pauvre	-
J+1	Alphonso Rigel	Aubergiste	48	M	Quartier pauvre	-
J+3	Elisabeth Milène	Prostituée	35	F	Quartier pauvre	a
J+4	Geneviève Romain	Prostituée	41	F	Quartier commerçant	b
J+5	Theodorus Kans	Ventor	40	M	Quartier commerçant	c
J+7	René Marcellus	Retraité	65	M	Quartier pauvre	d
J+7	Clarice Michon	Boulangère	48	F	Quartier commerçant	d
J+10	Auguste Richaud	Dompteur	45	M	Quartier pauvre	e

a: Si les joueurs patrouillent dans le quartier pauvre cette nuit là ils pourront arriver sur les lieux du crime (où ils seront attirés par les cris de la victime) avant qu'elle ne meure. Elle aura alors le temps de leur dire qu'elle a été attaquée par... Un clown. S'ils n'arrivent pas sur les lieux assez tôt, c'est un paysan qui recueillera son témoignage et qui fera naître la légende du clown écarlate.

b: Les membres de la guilde des courtisans offriront une prime de 2000 Rams à quiconque ramènera la tête du "clown" et ce en solidarité avec leurs soeurs de la rue (je cite).

c: Une patrouille est attaquée par un clown qui se jette sur eux, toutes griffes dehors. Les miliciens prennent la fuite à l'exception du Ventor qui meurt sous les coups de l'individu et ce malgré le fait qu'il soit le porteur d'une arme mineure. Le clown écarlate devient le clown tueur de porteurs d'armes.

d: Les deux crimes sont perpétrés à 5 minutes d'intervalle. Les emplacements des deux agressions sont au moins distants de 1200 mètres à vol d'oiseau. Les joueurs doivent se demander quel genre de créature peut être capable d'une telle performance (en fait, il y a, bien évidemment, plusieurs clowns).

e: Cette victime sera la dernière du (ou plutôt des) clowns écarlates. Si les joueurs n'ont pas trouvé une piste les amenant aux collines sanglantes avant ce crime, l'aventure se terminera ici en queue de poisson et en laissant les joueurs sur leur soif de savoir et de combat.



Alors que les joueurs patrouillent dans les ruelles d'une partie particulièrement pauvre de la ville, ils tombent sur un spectacle désolant:

A un endroit où la ruelle n'est éclairée que par le reflet des trois lunes sur les pavés humides, il leur semble reconnaître le corps recroquevillé d'un homme. Ses vêtements sont arrachés et répandus autours de lui. Il saigne abondamment et semble avoir été lacéré par les griffes d'un gros animal. Au moment où les joueurs lui portent secours il est déjà mort. Il semble avoir particulièrement souffert et s'est traîné sur plus de dix mètres pour finalement succomber à cet endroit. Un examen rapide et un jet de Repérage moyen permettra de remarquer qu'il possède sur lui 3 Rams et qu'on ne l'a donc pas attaqué pour lui prendre son argent (c'est pourtant la cause de 95% des agressions à Inaccessability, et ailleurs).

Il est loin d'être sûr que les joueurs voudront enquêter plus en avant sur les causes de ce meurtre et c'est normal. Seulement voilà: Le lendemain soir, un nouveau meurtre est commis et le Ventor responsable du quartier demande aux joueurs de faire quelque chose (sur un ton très sympathique car il n'a pas du tout l'intention de se mettre mal avec des porteurs d'armes).

Les joueurs auront donc carte blanche pour régler au plus vite ce léger incident (voir à ce sujet: Mais que fait la milice ?). Pour animer cette partie du scénario, vous devrez prendre en compte, les dates données dans le tableaux ci-dessous ainsi que tous les événements importants qui s'y rapportent.

Pistes et indices

Après avoir pris connaissance du fil conducteur de l'aventure (ci-dessus), il est de bon ton de répertorier tous les indices et pistes diverses que les joueurs pourront essayer de suivre lors de leur enquête. Tous ces éléments sont décrits de façon semblable:

Lieu: Endroit où les joueurs devront enquêter.
Moyen: Ce que les joueurs devront faire pour obtenir le (ou les) renseignement.
Indice: Ce que les joueurs pourront apprendre.

Lieu: Sur le lieu des crimes.

Moyen: En interrogeant les habitants des maisons voisines. Un jet de marchandage ou de commandement sera nécessaire pour faire parler ces citoyens très peu bavards. Environ 10% des gens auront réellement vu quelque chose. Les 90% restants ne diront rien (ou alors vraiment n'importe quoi). La table ci-dessous vous permettra rapidement de déterminer ce qu'un habitant donné a vu:

d%	Résultat
01-10	Le témoin a vu quelque chose.
11-50	Le témoin n'a rien vu mais raconte n'importe quoi.
51-90	Le témoin n'a rien vu et ne se gêne pas pour le dire.
91-00	Le témoin n'a rien vu et en profite pour accuser son voisin/patron/ennemi intime.

Indice: Au maître de jeu de déterminer quoi (soyez imaginatifs, les voisins ont peur, ils ont très bien pu voir un clown énorme muni des griffes de plus de 30cm. Ils ont même pu le voir sautiller de toit en toit en ricanant de façon grotesque).

Lieu: Sur le corps des victimes.

Moyen: En inspectant très précisément les corps et en réussissant un jet de Médecine moyen ou un jet d'Artisanat (Sekeker) facile.

Indice: Bien que la première victime ait été tuée à l'aide d'un cestus muni de grandes griffes, tous les autres meurtres ont été perpétrés à l'aide d'armes aussi diverses que variées (épée, hache, marteau et même une flèche!). Les mercenaires ont tous leurs armes fétiches et adaptent leur armement au type de combat qu'ils doivent livrer.

Lieu: Une fois la victime tuée.

Moyen: En regardant avec insistance les badauds.
Indice: A partir du deuxième crime, et pour tous les suivants, un joueur réussissant un jet de Repérage difficile (facile s'il précise inspecter la foule) remarquera la présence d'un passant "régulier". Il s'agit d'Auguste Richaud qui a bien compris que ce clown est exactement vêtu de la même façon qu'un de ceux qui officiaient dans sa troupe avant tout cela. Il est facilement repérable car il a le visage balafré par ce qui semble être d'énormes griffes (les séquelles de la soirée où le bébé glouton s'est débarrassé de toute la troupe).

Lieu: Maison de Richaud.

Moyen: Lui parler très calmement. S'arranger pour qu'il comprenne que les joueurs sont là pour son bien et pas pour lui faire des ennuis. Judicieusement cuisiné, il finira par tout raconter (ce qu'il sait de toute l'histoire).
Indice: Il racontera donc en détail les derniers jours de la vie de la troupe et bien entendu l'endroit où ils ont passé leur dernière nuit. Il se souviendra aussi très clairement de la dernière personne à être entrée dans la tente alors qu'il massacrait le glouton: Clarice Michon (chez qui il va chercher son pain tous les matins).

Lieu: Boulangerie du Thunk Myope.

Moyen: Après avoir discuté avec Auguste, il suffit de faire une planque non loin de la boulangerie de Clarice. Un jet de Repérage facile permettra de se rendre compte qu'une autre personne est en train de planquer juste en face.
Indice: Il s'agit en fait d'un des mercenaire qui, aidé par les quelques gravures tracées avec précision par le monstre, vient de repérer Clarice. Il sortira de la ville vers 17 heures et reviendra, déguisé en clown, aux alentours de 21 heures. Il attaquera alors Clarice au moment où celle-ci sera en train de fermer les volets du rez-de-chaussée. Suivre le mercenaire en étant discret (jet de Discrétion moyen) permettra de le voir sortir de la ville par la porte est et monter sur un cheval. Il se dirigera tout droit vers les collines sanglantes. Si le clown est tué, les joueurs pourront récupérer une petite planchette de bois sur laquelle est sculpté un portrait très précis de Clarice Michaud.

Lieu: Porte de l'est.

Moyen: Inspecter les allées et venues des commerçants.
Indice: Les mercenaires entrent et sortent de la ville comme si de rien n'était mais gardent leurs costumes de clowns dans un sac (ils s'habillent et se déshabillent dans la ville). Si les joueurs tentent de fouiller tous les citoyens entrant par la porte est, ils pourront, vers 21 heures à l'aller et à 1 heure du matin au retour, prendre au piège un des mercenaires. Celui-ci avouera très rapidement où se trouve le camp du glouton (et tout le reste de la "machination") mais devra être interrogé rapidement avant d'être libéré par ses collègues.

Dans tous les cas, n'oubliez pas que les clowns sont au nombre de six et que le glouton est prodigieusement intelligent.

Il pourra changer ses plans, tenter d'assassiner les joueurs, de créer des fausses pistes mais en aucun cas ne se rendra en ville pour agir lui même (il déteste trop les êtres humains pour cela).

Si le glouton sent que le vent tourne (si, par exemple, plus de deux clowns sont tués) il n'hésitera pas à tuer les mercenaires restants et à s'enfuir de sa tanière pour aller voir ailleurs s'il y est.

Mais que fait la milice ?

Si à un moment ou à un autre les joueurs demandent de l'aide du coté des autorités de la ville, il recevront un accueil plutôt bon. Ahlamien lui même a décidé de tout mettre en oeuvre pour arrêter ce jeu de massacre et sera prêt à dépêcher quelques hommes de sa garde personnelle pour aider les joueurs.

Il est de toute façon très peu probable qu'un tel déploiement de force permette de capturer un des clown qui est de toute façon particulièrement expert dans l'art de passer inaperçu en milieu urbain (et cela même déguisé en clown). Ils pourront par contre procéder à des fouilles, perquisitionner chez des gens ou organiser des battues urbaines.

La guilde des courtisans

Bien que les prostituées ne fassent pas partie intégrante de la guilde des courtisans, de nombreux membres de cette guilde ont commencé dans la rue. Ils sont donc tous particulièrement choqués par ces crimes et feront tout pour aider les joueurs qui pourraient en avoir besoin. Cela inclut: 20% de réduction sur tous les services rendus par la guilde et une prime de 2000 Rams pour la tête du coupable.

Les services plus "spéciaux" de la guilde pourront être aussi très utiles (filature, planque, etc...) mais les joueurs devront trouver les mots justes pour le demander et pas seulement faire un clin d'oeil et dire "C'est ici la guilde des voleurs?".



Les collines sanglantes

Quelque soit le moyen trouvé par les joueurs pour arriver en ces lieux (suivre un mercenaire, revenir sur les lieux du drame en suivant les directives d'Auguste), il y a fort à parier que la fin du scénario (le combat avec le glouton) sera haut en couleur. En effet, le lieu même du conflit est assez surnaturel pour justifier une petite description:

A peine les joueurs se seront enfoncés dans l'épais sous-bois qui couvre les flancs de la colline (le chemin pris par la caravane a disparu depuis bien des années) qu'ils seront assaillis par une impression de malaise bien compréhensible. Le sol est couvert de petits os en tous genres et même, ci et là, on peut apercevoir des crânes humains.

Tout cela ajouté à la faible luminosité créée par le sous-bois, le look général est carrément rébarbatif voire inquiétant pour tout être humain normal. Les armes n'en sont pas incommodées et flairent le repaire d'un monstre.

Elles incitent les porteurs à avancer plus profondément en les invectivant de plus belle (des phrases du genre: Espèce de pédé, dépêche-toi, y'en aura pas pour tout le monde).

Arrivés dans l'ancienne clairière où s'est arrêtée la caravane 12 ans plus tôt, les joueurs découvrent les huit chariots qui formaient le convoi. Ils sont presque entièrement intacts malgré leur grand âge (la poche de magie a quelques pouvoirs bénéfiques) et on a réellement l'impression que la caravane vient juste de s'arrêter à cet endroit. La clairière est bercée par la lumière tamisée qui filtre à travers les feuilles des plus hauts arbres et le sol est, comme ailleurs, couvert de petits os. On peut apercevoir, vers le fond du cirque, une sorte de crevasse horizontale qui n'est autre que la tanière du glouton.

Cependant, dès que les joueurs toucheront ne serait-ce qu'un seul morceau d'un chariot, celui-ci tombera littéralement en poussière. C'est d'ailleurs ce seul signal que les clowns et le glouton attendent pour attaquer (ou au moins pour intimider les joueurs): Voyant que ce sont des porteurs d'armes, le glouton préférera combattre jusqu'à la mort plutôt que de se rendre. Il n'en est pas du tout de même pour les mercenaires qui fuiront dès que 3 des leurs seront tués ou grièvement blessés (points de vie inférieurs ou égal à zéro).

Le combat sera certainement assez facile si le glouton est seul mais beaucoup plus compliqué s'il est accompagné des clowns mercenaires. Les personnages devront surtout s'arranger pour le confronter seul au risque, sinon, d'y laisser des plumes (le monstre sera certainement bien plus puissant qu'un seul porteur d'arme).

Un peu à l'écart, les joueurs pourront trouver les paquetages des mercenaires et, en tout et pour tout, 60 Rams. La caverne du glouton est, par contre, remplie de milliers de Rams que le monstre a accumulé durant toutes ces années (environ 5000 pièces).

Epilogue

Une fois le monstre tué, les joueurs pourront rentrer en ville où ils ne seront pas (malgré toutes leurs espérances) accueillis en héros. Ils recevront cependant la prime promise par la guilde des courtisans et, s'ils ramènent le cadavre du monstre, recevront 2 points de prestige supplémentaire (valable aussi pour la réputation). L'avis de Phylias, d'Ahlamien et de Dame Myra dépendra surtout du comportement des joueurs envers eux (que ce soit durant ce scénario ou le précédent).

Annexes

Si vous avez joué le scénario des règles de base avec les mêmes personnages, je vous conseille de lire avec précision les petits textes ci-dessous:

Phylias: Si les joueurs entretiennent de bonnes relations avec elle et si elle est libre et en bonne santé (beaucoup de conditions difficiles, je dois l'admettre), elle aidera les joueurs au mieux de ses possibilités et pourra même enquêter de son coté. Si le maître de jeu veut encore compliquer l'affaire, elle pourrait même découvrir le pot aux roses avant eux et se faire capturer par le glouton et ses sbires. Si les joueurs entretiennent de très mauvaises relations avec elle, elle fera tout pour qu'ils ne soient pas payés une fois le monstre tué (et réussira certainement).

Ahlamien: Pour bien débuter ce scénario, il faudrait mieux que les joueurs s'entendent bien avec lui. Quoi qu'il en soit, tuer le monstre est un bon moyen pour pouvoir lui demander une entrevue. Il suffira ensuite aux joueurs de l'attaquer une fois qu'il sera seul (ou au moins accompagné d'un nombre restreint de gardes). Si Ahlamien est hostile envers eux, il les surveillera de loin et, une fois qu'ils auront tué le monstre, les fera exécuter par sa garde personnelle avant qu'ils ne rentrent en ville.

Dame Myra: Elle ne doit pas avoir grand chose à faire de tout ce qui se passe dans les quartiers pauvres mais pourra, si les joueurs ont sympathisé avec elle, leur prêter une petite somme d'argent (environ 500 Rams). S'ils arrivent à lui faire croire que c'est le monstre des Deyvilles qui frappe en ce moment, elle fera tout pour les aider à le ramener chez elle (elle ne s'en veut pas mais est très gênée par ce qui se passe, croyant que c'est en partie de sa faute).

PNJs du scénario

Les statistiques des personnages auxquels les joueurs peuvent être confrontés sont indiquées ci-dessous:

Guerrières Sekekers (10)
Sekeker Vétéran en armure de cuir armée d'une épée longue et de quatre javelots.

Hysnaton porteur d'arme
Hysnaton porteur d'arme en armure de cuir clouté. Prestige: 6. Traits raciaux: Visage fin, Taille -20cm (1m55).
Pour les statistiques de l'arme, je vous conseille d'utiliser les mêmes statistiques que Mouleh (page 62 du livret 3 des règles du jeu) en remplaçant le pouvoir "Attaque brutale" par "Attaque normale".

Mercenaires Alwegs (30)
Alweg Normal en cotte de maille et armé d'un arc court et d'un glaive.

Auguste Richaud
Vorozion Normal sans arme ni armure. Commandement: 45%.

Milicien de base
Vorozion Vétéran avec armure de demi-plaques et hallebarde.

Clowns écarlates (6)
Alweg Vétéran en armure de cuir clouté. Discrétion: 60 %. Armes: Cestus, épée longue (x2), hache de combat, marteau, arc long.

Glouton monstrueux
Voir fiche en annexe.

BLOODLUST

Caractéristiques

	Base	Bonus	Magie	Total	Expérience
Force (FO)	14	+3	+14	31	
Endurance (EN)	14	+1	+3	18	
Agilité (AG)	14	+1		15	
Rapidité (RA)	14	+1		15	
Perception (PE)	14				
Volonté (VO)	14		+13	27	

Description

Nom: -
Race: Glouton.
Taille: 1m75.
Poids: 80 kgs.
Couleur des yeux: Noirs.
Couleur des poils: Bruns.
Signes particuliers: Une paire de bras humains.

Compétences de combat

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
(1) Attaque brutale	FO	10	+50	+20	+30	110%		Critique ❑
(2) Attaque normale	AG	5	+10	+10	+10	35%		2 attaques
(3) Attaque rapide	RA	15	+10			25%		
(4) Feinte	PE	-	-	-	-	-		
(5) Parade	RA	-	-	-	-	-		
(6) Esquive	RA	15	+10	+10		35%		
Tir	PE	-	-	-	-	-		

Compétences secondaires

	Car.	Base	Mod.	Bonus	Magie	Total	Expérience	Notes
Acrobatie	AG	10	+10	+10		30%		
Artisanat	PE	-	-	-	-	-		
Astronomie	PE	-	-	-	-	-		
Commandement	FO	-	-	-	-	-		
Connaissance	VO	-	-	-	-	-		
Course	EN	10	+15			25%		
Discrétion	AG	10	+10	+10		30%		
Equitation	AG	-	-	-	-	-		
Lire et écrire	VO	-	-	-	-	-		
Marchandage	PE	5	+40	+40	-	85%		
Médecine	VO	-	-	-	-	-		
Nage	EN	10	+15			25%		
Repérage	PE	10	+5	+10		25%		
Séduction	FO/AG	-	-	-	-	-		
Stratégie	VO	-	-	-	-	-		
Tactique	VO	-	-	-	-	-		

Désirs

	Base	Bonus	Magie	Total	Notes
Prestige	0		+2	2	
Richesse	0				
Sexe	0				
Violence	0		+2	2	
Réputation	0		+1	1	

Caractéristiques secondaires

Points de vie	36
Contrôle	135% (-20%) = 115%
Prestige	Gagné en le tuant: 12
Réputation	-

Equipement

Epée longue (Initiative: 15, Dommages: I).

Force majorée (+9).
Volonté majorée (+13).
Nouveau mode d'attaque (Une paire de bras humains).
Poids majoré (+30 kgs, Endurance +3).
Taille majorée (+50cm, Force +5).

BLOODLUST

Caractéristiques de base

	Base	Magie	Total	Notes
Initiative	-			
Dommages	G			
Bonus	AN+10%			
Capacités spéciales				

Nom: Samrak.

Prix de base: 20.
Capacités: 100.
Limitations: -
Total: 120.
Contrôle: -20%.

Capacités et limitations

Nom	Type	Numéro	Utilisation	Coût	Condition	Numéro	Coût	Total
Attaque brutale	Pr.	01	+30%	20				20
Marchandage	Sec.	49	+40% (Base: 5%)	20				20
Lumière	Ex.	65	Annule les malus de nuit	5				5
Attaque brutale	Pr.	39	1f/jour (critique) ❑	20				20
Att. normale	Pr.	57	2 attaques	35				35

Désirs

	Base	Expérience
Prestige	+2	x2
Richesse	+0	x0.5
Sexe	+0	x0.5
Violence	+2	x2
Réputation	+1	x2

Personnalité

Arme de sexe masculin très bavarde et dont les principaux désirs sont le sexe et le prestige.

Description physique

Epée longue lumineuse dotée de trois runes (guerrier bicéphale, taureau de combat et chagar).

Expérience

Prestige

12